

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DALAM
BENTUK CD INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENULIS NARASI BAHASA INDONESIA PADA TEMA 4 BERBAGAI
PEKERJAAN SISWA KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

IKA PRATIWI

NPM. 1611100192

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**

1441 H / 2020 M

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DALAM
BENTUK CD INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENULIS NARASI BAHASA INDONESIA PADA TEMA 4 BERBAGAI
PEKERJAAN SISWA KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

IKA PRATIWI

NPM. 1611100192

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Dr. Muhammad Akmansyah, MA

Pembimbing II : Anton Trihasnanto, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**

1441 H / 2020 M

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DALAM BENTUK CD INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS NARASI BAHASA INDONESIA PADA TEMA 4 BERBAGAI PEKERJAAN SISWA KELAS IV SD/MI

Oleh

IKA PRATIWI

1611100192

Penelitian ini dilatar belakangi media pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi berbagai pekerjaan yang dilaksanakan di sekolah dasar kurang efektif dan kurang menarik, karena media yang digunakan adalah poster (gambar tetap). Dari permasalahan yang ada dikembangkan video animasi dengan tujuan untuk (1) dapat menghasilkan produk berupa media animasi mata pelajaran bahasa indonesia materi berbagai pekerjaan. (2) mengetahui bagaimana kelayakan media animasi. (3) untuk mengetahui respo kelayakan validasi terhadap media yang dikembangkan. Jenis penelitian ini adalah Reseach and Development (R&D) dengan menggunakan langkah-langkah metode penelitian dan pengembangan menurut ADDIE. Adapun tahapan dalam penelitian dan pengembangan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Berdasarkan dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual dalam bentuk CD interaktif terdiri dari tiga aspek pengembangan, yaitu media, bahasa, materi. Kelayakan setelah di validasi oleh validator dari 3 tim ahli yaitu ahli media sebesar 94,23% ahli materi 84,09%, ahli bahasa sebesar 65,27% yang berarti media pembelajaran audio visual dalam bentuk CD interaktif sangat layak dan respon peserta didik sangat layak untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran SD Negeri 3 Merak Batin Natar dan MI Mathl'ul Anwar Tanjung Senang Natar.

Kata kunci: *Media Pembelajaran Audio Visual CD Interaktif, ADDIE , Berbagai Pekerjaan.*



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Jedul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DALAM BENTUK CD INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS NARASI BAHASA INDONESIA PADA TEMA 4 BERBAGAI PEKERJAAN SISWA KELAS IV SD/MI
Nama : IKA PRATIWI
NPM : 1611100192
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam

Negeri Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Muhammad Akmansyah, MA

NIP. 197003181998031003

Pembimbing II

Anton Trihasnanto, M.Pd

NIP.-

**Mengetahui: Ketua
Prodi PGMI**

Syofnidah Ifrianti, M. Pd
NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DALAM BENTUK CD INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS NARASI BAHASA INDONESIA PADA TEMA 4 BERBAGAI PEKERJAAN SISWA KELAS IV SD/MI, NPM. 1611100192**, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari Jumat, Tanggal 05 Maret 2021 pukul 15.00-17.00 WIB, Tempat: Ruang Sidang Aplikasi Google Meet.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang

: Dr. Nanang Supriadi, M.Sc

(.....)

Sekretaris

: Yuliyanti, M.Pd.I

(.....)

Penguji Utama

: Dra. Nurhasanah Leni, M.Hum

(.....)

Penguji Pendamping I : Dr. Muhammad Akmansyah, MA

(.....)

Penguji Pendamping II : Anton Tri Hasnanto, M.Pd

(.....)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

وَاسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّهَا لَكَبِيرَةٌ إِلَّا عَلَى الْخَاشِعِينَ ﴿٤٥﴾

Artinya: “*Jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu. Dan sesungguhnya yang demikian itu sungguh berat, kecuali bagi orang-orang yang khusyu*”.

(Q.S. Al-Baqarah : 45)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah teriring do'a dan rasa syukur kepada Allah SWT, atas segala limpah berkah, nikmat, kedamaian, keindahan dan kemudahan dalam menjalani dan memaknai kehidupan ini. Serta rasa sayang dan perlindungan-Nya yang selalu mengiringi disetiap hembusan nafas dan langkah kaki ini. Ku persembahkan skripsi ini kepada orang yang selalu mencintai dan memberi makna dalam hidupku, terutama bagi:

1. Kedua orangtuaku, Ayahandaku Damis dan ibundaku Sukarni tercinta. Do'a tulus dan terimakasih selalu ku persembahkan atas jasa, pengorbanan, mendidik dan membesarkanku dengan penuh kasih sayang sehingga mengantarkanku menyelesaikan pendidikan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Kakakku tersayang Dewi Wulansari dan Adikku tersayang Danu Purnama yang banyak membantu, memotivasi, dan semangat penulis dalam menyelesaikan studi ini.
3. Keluarga besar, yang telah memberikan dukungan dan bantuannya ketika penulis menyelesaikan studi ini.
4. Almamaterku tercinta Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah mendewasakanku dalam berfikir dan bertindak laku.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Ika Pratiwi dilahirkan di Tanjung Waras, pada tanggal 27 Oktober 1998, anak kedua dari tiga bersaudara buah cinta dari pasangan Bapak Damis dan Ibu Sukarni. Penulis memiliki kakak kandung Dewi Wulansari dan adik kandung Danu Purnama.

Pendidikan dimulai dari TK Al-Azhar kecamatan Natar lulus 2004, kemudian melanjutkan di Sekolah Dasar (SDN) 5 Merak Batin kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan dan selesai pada tahun 2010, kemudian melanjutkan pada Sekolah Tingkat Pertama di SMP Wiyata Bhakti Natar lulus pada tahun 2013, kemudian melanjutkan kembali di Sekolah Menengah Atas di SMAN 1 Natar Lampung Selatan lulus pada tahun 2016.

Pada tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan kejenjang perguruan tinggi, pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Raden Intan Lampung, yang pada tahun 2017 telah menjadi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung. Selama menjadi mahasiswa penulis aktif mengikuti berbagai seminar/pelatihan yang diadakan di dalam kampus Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung maupun di luar kampus.

Bandar Lampung

2021

Ika Pratiwi

NPM. 1611100192

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim,

Alhamdulillah, segala puji syukur selalu terucap atas segala nikmat yang diberikan Allah SWT kepada kita, yaitu berupa nikmat iman, islam, dan ihsan, sehingga saya (penulis) dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik walaupun didalamnya masih terdapat banyak kesalahan dan kekurangan.

Shalawat beserta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari zaman yang penuh kegelapan menuju zaman terang benderang seperti yang kita rasakan sekarang. Skripsi ini penulis susun sebagai tulisan ilmiah dan diajukan untuk melengkapi syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) difakultas tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, hal ini disebabkan keterbatasan yang ada pada diri penulis. Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menghaturkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung Beserta stafnya yang telah banyak membantu dalam proses menyelesaikan studi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah memberi berbagai pengarahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd, selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

3. Bapak Dr. Muhammad Akmansyah, Ma, selaku pembimbing I dan bapak Anton Trihasnanto, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu serta mencurahkan fikirannya dalam membimbing penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
4. Bapak/Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah ikhlas membimbing dan mendidik serta memberikan ilmu pengetahuannya kepada penulis dan juga para staf kasubag yang telah banyak membantu untuk terselesainya skripsi ini.
5. Aris Andilala, S.Pd.I selaku kepala Madrasah MI Mathla'ul Anwar Tanjung Senang Natar dan Nurlina, S.Pd selaku kepala Sekolah SD Negeri 3 Merak Batin Natar. Junaidah, S.Pd dan Yulis Triana selaku pendidik kelas IV DI SD Negeri 3 Merak Batin Natar dan MI Mathla'ul Anwar Tanjung Senang Natar, yang telah memberikan bantuan sehingga terselesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman PGMI kelas D Angkatan 2016 Seperjuangan. Terkhusus temanku Karima, Ifah, Turmiasih, Sela, Ita. Terimakasih telah memberi warna yang indah dalam perjalanan menempuh pendidikan sarjana dikampus tercinta.

Peneliti sadar bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, mengingat kemampuan yang terbatas. Maka diharapkan kritik dan saran yang bersifat konstruktif, evaluatif dari semua pihak guna kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya semoga dapat bermanfaat bagi diri peneliti khususnya.

Bandar Lampung, 2021

Penulis,

Ika Pratiwi

1611100192

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	12

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran	13
1. Pengertian Media Pembelajaran	13
2. Tujuan Pembelajaran	17
3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	18
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran	20
B. Media Pembelajaran Interaktif	21
1. Pengertian Media Interaktif	21
2. Karakteristik Media Dalam Multimedia Pembelajaran	26
C. Media Audio Visual	27
1. Pengertian Audio Visual	27
2. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual	29
D. Keterampilan Menulis	29
1. Pengertian Menulis	29
2. Tujuan Menulis	32
3. Pembelajaran Keterampilan Menulis di SD	33

4. Media Pembelajaran Menulis	34
E. Animasi	35
F. Karangan Narasi.....	37
1. Pengertian Narasi	37
2. Keterampilan Menulis Narasi	38
3. Jenis-jenis Karangan	39
G. Hasil Penelitian Yang Relevan	40
H. Kerangka Berfikir	44

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	45
B. Jenis Penelitian	45
C. Metode Penelitian	47
D. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan.....	47
1. Tahap Analisis	48
2. Tahap Desain.....	49
3. Tahap Pengembangan	49
4. Tahap Implementasi	50
5. Tahap Evaluasi	50
E. Teknik Pengumpulan Data	51
1. Angket	51
2. Wawancara	51
3. Dokumentasi	52
F. Teknik Analisis Data	56

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Media Audio Visual	60
1. Analysis	61
2. Design	62
3. Development	64
4. Implementation	79
5. Evaluation	82
B. Pembahasan	83

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	88
B. Saran	89

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar	34
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Untuk Ahli Media	53
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Untuk Ahli Materi	53
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Untuk Ahli Bahasa	54
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Respons Pendidik	54
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Respons Peserta Didik	55
Tabel 3.8 Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban	57
Tabel 3.9 Tabel Skala Kelayakan Media Pembelajaran	58
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Angket Validasi oleh Ahli Bahasa Tahap 1	68
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Angket Validasi oleh Ahli Bahasa Tahap 2	70
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Angket Validasi Oleh Ahli Materi Tahap 1	72
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Angket Validasi Oleh Ahli Materi Tahap 2	73
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Angket Validasi Oleh Ahli Media Tahap 1	76
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Angket Validasi Oleh Ahli Media Tahap 2	77
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Angket Evaluasi Peserta Didik	80



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE.....	48
Gambar 4.1 Opening	65
Gambar 4.2 Kalimat Pembuka	66
Gambar 4.3 Materi Narasi	67
Gambar 4. Ciri-ciri Narasi.....	67
Gambar 4.5 Grafik Validasi Bahasa Tahap 1.....	69
Gambar 4.6 Grafik Validasi Bahasa Tahap 2.....	70
Gambar 4.7 Sebelum dan sesudah revisi produk	71
Gambar 4.8 Grafik Validasi Materi Tahap 1	73
Gambar 4.9 Grafik Validasi Materi Tahap 2	74
Gambar 4.10 Sebelum dan Sesudah Revisi Produk	75
Gambar 4.11 Grafik Validasi Media Tahap 1.....	76
Gambar 4.12 Grafik Validasi Media Tahap 2.....	77
Gambar 4.13 Sebelum dan Sesudah Revisi Produk.....	78
Gambar 4.14 Grafik Perbandingan Skala Besar dan Skala Kecil.....	81
Gambar 4.15 Grafik Hasil Analisi Respons Pendidik	82



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan yang bermutu merupakan cerminan bangsa yang maju, terpelajar dan beradab. Majunya kegiatan menulis merupakan salah satu ciri bangsa yang terpelajar.¹ Mengarahkan suatu kegiatan serta menuntut permusatan perhatian, dalam belajar jauh lebih dalam karena menyangkut kejiwaan dan keseluruhan pribadi setiap individu. Dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sisitem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 1 dijelaskan mengenai definisi pendidikan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Pendidikan adalah suatu kebutuhan yang sangat penting bagi manusia, karena dengan pendidikan manusia dapat mencapai kesejahteraan hidupnya.

¹Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015), h. 3.

Melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi dirinya sehingga dapat mengatasi permasalahan dan memenuhi kebutuhan hidupnya. Bahkan Allah SWT telah menjanjikan akan mengangkat derajat orang-orang yang berilmu. Suatu proses pendidikan tidak akan lepas dari pendidikan yaitu memberikan anak kegiatan pendidikan. Jadi untuk memperlancar proses pendidikan diperlukan suatu wadah atau lembaga yang disebut sekolah.² Lembaga-lembaga pendidikan tidak hanya berfungsi untuk sekedar mendidik tetapi juga harus memastikan kompetensi keilmuan lulusan yang dicetak.³ John Dewey mengemukakan pendidikan merupakan “suatu proses pembaruan makna pengalaman, hal ini mungkin akan terjadi di dalam pergaulan biasa atau pergaulan orang dewasa dengan orang muda, mungkin pula terjadi secara sengaja dan dilembagakan untuk menghasilkan kesinambungan sosial. Menurut Langgulung pendidikan adalah proses pemindahan nilai pada suatu masyarakat kepada setiap individu yang ada di dalamnya dan proses pemindahan nilai-nilai budaya melalui pengajaran⁴.

Disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara terus menerus untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, pendidikan juga sangatlah penting untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak, agar menjadi generasi penerus bangsa yang cerdas. Pendidikan bukan hanya

²Hidayatulloh, *Hubungan Model Pembelajaran Cooperative Script Dengan Model Pembelajaran Cooperative Sq3r Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. Terampil: *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 3 No. 2 (2016), h. 1.

³ Rabiatul Adwiyah, Wan Jamaludin Z, *Rekayasa Pendidikan Agama Islam Di Daerah Minoritas Muslim*. *Jurnal Tradis*, Vol.1, No. 2 (Desember 2016), ISSN:2301-7562, h. 119.

⁴ Mahmud, Hariman Surya Siregar, Koko Khoerudin, *Pendidikan Lingkungan Sosial Budaya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h. 19.

didapat di lembaga sekolah saja melainkan bisa dapat di lingkungan keluarga maupun masyarakat.

Belajar menurut Sumandi suryabrata yang menyatakan bahwa (1) belajar adalah aktivitas yang menghasilkan perubahan pada diri individu yang belajar (behavioral changes) baik aktual maupun potensial. (2) perubahan itu pada pokoknya adalah didapatkannya kemampuan baru, yang berlaku dalam waktu yang relatif lama. (3) perubahan itu terjadi karena usaha.⁵ Sehingga perubahan kegiatan mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku. Perubahan dapat kita peroleh melalui latihan yang rutin kita dapat merubah sikap, pemikiran, dan tingkah laku secara berproses dan bertahap, dan bukan perubahan dengan sendirinya.

Sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S An-najm sebagai berikut:

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَى ۚ وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَى ۚ

Artinya: *“dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya, dan bahwasanya usaha itu kelak akan diperlihat (kepadanya)”*. (Qs. An-Najm: 53: 39-40)⁶.

Berdasarkan ayat diatas dijelaskan bahwa seseorang akan memperoleh hasil dari apa yang diusahakannya, sama halnya dengan kemampuan pemecahan masalah. Agar siswa mampu memecahkan suatu masalah maka

⁵ Esti Ismawati, Faraz Umayya, *Belajar Bahasa Di Kelas Awal*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2017), h. 2.

⁶ Daperteman Agama RI, *Al-quran Terjemah dan Tajwid*, (Bandung: Diponegoro, 2017), h. 476.

siswa harus lebih tekun dan giat dalam belajar dengan strategi pemecahan masalah yang digunakannya dan hasil itu dicapai melalui usahanya sendiri.

Media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran meliputi segala sesuatu yang dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi, daya pikir, dan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas atau mempertahankan perhatian anak terhadap materi yang sedang dibahas.

Anak pada usia sekolah dasar (usia 7 sampai 12 tahun) masih berada pada tahap operasional konkret. Mereka belum dapat melakukan abstraksi. Mereka masih akrab dengan pengalaman konkret serta persepsi langsung. Atas dasar ini, pemanfaatan media menjadi sebuah kebutuhan. Dengan media, pemahaman anak semakin baik. Sebaliknya, tanpa media mengakibatkan pemahaman anak terhadap materi juga kurang baik pula.⁷

Heinich mengemukakan hasil medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Media visual yang mengabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksikannya. Salah satu pekerjaan penting

⁷ Nurul Hidayah, Diah Rizki Nur Khalifah, *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia* (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019), h. 72.

yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *stroboard*, yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penilaian. Naskah menjadi bahan narasi disaring dari isi pelajaran yang kemudia disintesis ke dalam apa yang ingin ditunjukkan dan di katakan. Narasi ini merupakan penuntun bagi tim produksi untuk memikirkan bagaimana video menggambarkan atau visualisasi materi pembelajaran.

Pada awal pelajaran media harus mempertunjukkan sesuatu yang dapat menarik perhatian semua anak. Diikuti dengan jalinan logis keseluruhan program yang dapat membangun rasa berkelanjutan sambung menyambung dan kemudia menuntut kepada kesimpulan atau rangkuman. Kontinuitas program dapat dikembangkan melalui penggunaan cerita atau permasalahan yang memerlukan pemecahan.⁸

Pada hakikatnya, keterampilan berbahasa di SD terdiri dari empat komponen, yaitu menulis, membaca, berbicara, dan menyimak. Setiap keterampilan itu erat sekali berhubungan dengan tiga keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka ragam. Keterampilan berbahasa diperoleh melalui suatu hubungan urutan yang teratur mula-mula pada masa kecil kita belajar menyimak, kemudian berbicara, sesudah itu kita pelajari membaca dan menulis. Menyimak dan berbicara kita pelajari sebelum memasuki sekolah. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan suatu kesatuan, catur tunggal. Setiap keterampilan itu erat pula berhubungan dengan proses-proses mendasari bahasa. Sebab, bahasa seseorang mencerminkan

⁸*Ibid*,h. 78.

pikirannya. Semakin terampil seorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya. Keterampilan hanya dapat di peroleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak latihan. Melatih keterampilan berbahasa berarti pula melatih keterampilan berpikir.⁹

Menulis merupakan salah satu komponen dari empat keterampilan berbahasa. Menurut Slamet menyatakan bahwa menulis merupakan kemampuan berbahasa yang bersifat produktif. Menulis merupakan kegiatan yang memerlukan kemampuan yang bersifat kompleks. Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan berpikir secara teratur dan logis, kemampuan ini dapat diperoleh melalui proses yang panjang.¹⁰ Keterampilan menulis menuangkan pikiran, gagasan, pendapat tentang sesuatu, tanggapan terhadap suatu pernyataan keinginan, atau pengungkapan perasaan dengan menggunakan bahasa tulis.

Narasi dengan sederhana, yang dikenal sebagai cerita. Narasi adalah salah satu jenis karangan yang bersifat bercerita, baik berdasarkan pengalaman, pengamatan, maupun berdasarkan rekan pengarang. Naratif berasal dari kata *to narrate*, yang berarti bercerita. Cerita adalah rangkaian peristiwa atau kejadian secara kronologis, baik fakta maupun rekaan atau fiksi. Naratif bisa saja dimulai dari peristiwa di tengah atau paling belakang sehingga memunculkan alur yang *flashback*. Naratif bisa bergaya sudut

⁹ Siti Anisatun Nafi'ah, *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018), h. 30.

¹⁰ Nurul Hidayah, Diah Rizki Nur Khalifah, *ibid*, h. 131.

pandang orang pertama sehingga terasa subjektivitas pengarangnya, atau orang ketiga yang akan terasa sangat objektif.

Berdasarkan latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis narasi memiliki peran yang sangat penting, semakin banyak menulis semakin banyak juga informasi dan ilmu pengetahuan yang bisa kita dapat. Menumbuhkan keterkaitan peserta didik dalam pembelajaran menulis yaitu dengan menggunakan bahan ajar yang menarik, salah satunya media cd interaktif.

Berdasarkan hasil wawancara di SD Negeri 3 Merak Batin dan MI Mathla'ul Anwar Tanjung Senang peneliti melihat beberapa permasalahan, yaitu pada kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan oleh peserta didik masih kurang bervariasi dari segi media. Pembelajaran yang lebih berpusat kepada pendidik sehingga peserta didik kurang terlibat dalam proses belajar mengajar. Aktivitas pembelajaran didominasi oleh pendidik sedangkan peserta didik cenderung pasif. Pendidik memberikan informasi bahwa di sekolah sudah menggunakan media dalam proses pembelajaran, tetapi belum tersedianya sarana prasarana, belum adanya media seperti proyektor yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mempermudah pendidik dalam memberikan materi kepada peserta didik, dengan belum adanya diterapkannya media yang bervariasi peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Terlihat ketika pendidik meminta peserta didik untuk menyimak buku, banyak peserta didik yang kurang perhatian terlihat dari reaksi ketika diminta untuk

menjawab pertanyaan, peserta didik hanya diam dan kurang merespon. Adapun indikator perkembangan kemampuan bahasa peserta didik yang belum berkembang yaitu anak belum berani bertanya dan cenderung hanya duduk dan diam saja saat proses pembelajaran.

Saat proses pembelajaran peserta didik kurang tertarik untuk belajar, serta belum dikembangkan penggunaan media pembelajaran berupa CD interaktif untuk menumbuhkan keterampilan menulis narasi peserta didik. Sehingga motivasi belajar peserta didik masih rendah dengan demikian perlu dibangkitkan suatu cara yang efektif agar peserta didik lebih termotivasi dalam belajar dan mampu memahami pembelajaran secara optimal.¹¹

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti ingin meninjau lebih jauh penyebab perkembangan bahasa yang belum optimal pada peserta didik. Untuk memecahkan permasalahan tersebut diperlukan salah satu media yang tepat agar nantinya peserta didik dapat menguasai penggunaan bahasa yang tepat dan benar, tentunya tidak melupakan unsur kegembiraan sehingga konsep bermain sambil belajar dapat berjalan dengan baik. Salah satu media yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan media CD interaktif. Salah satu media yang dapat membantu kemampuan berbahasa peserta didik yaitu CD interaktif. CD interaktif sebagai media dalam kegiatan pembelajaran bahasa memiliki peran yang sangat penting, karena media CD interaktif dapat mendorong peserta didik untuk aktif, bahkan kreatif.

¹¹Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 3 Merak Batin dan MI Mathla'ul Anwar Tanjung Senang. Observasi, Lampung Selatan, 12 September 2019.

Berdasarkan paparan diatas, maka penelitian akan mengembangkan “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Bentuk CD Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Siswa Kelas IV SD/MI”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat didefinisikan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya bahan pembelajaran sehingga peserta didik malas untuk menulis.
2. Kurang menariknya pembelajaran disekolah perlu adanya inovasi
3. Guru masih belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran audio visual dan perlu dikembangkan.
4. Peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran yang berlangsung.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah peneliti uraikan, peneliti membatasi masalah pada penggunaan media pembelajaran audio visual dalam bentuk CD interaktif yang belum di inovasikan untuk meningkatkan kemampuan menulis narasi peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran CD interaktif di SD/MI?

2. Bagaimana kelayakan pengembangan media berupa CD interaktif dalam meningkatkan kemampuan menulis narasi pada pembelajaran tema 4 berbagai pekerjaan siswa kelas 4 SD/MI?
3. Bagaimana respons peserta didik terhadap pengembangan media CD interaktif untuk meningkatkan kemampuan menulis narasi pada pembelajaran tema 4 berbagai pekerjaan siswa kelas 4 di SD/MI?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk.

1. Untuk mengetahui proses pengembangan suatu produk yang berupa media audio visual dalam bentuk CD interaktif sebagai media pembelajaran untuk menumbuhkan kemampuan menulis narasi peserta didik.
2. Untuk mengetahui kelayakan dari sebuah pengembangan media audio visual dalam bentuk CD interaktif dalam meningkatkan kemampuan menulis narasi pada pembelajaran tema 4 berbagai pekerjaan siswa kelas 4 SD/MI.
3. Untuk mengetahui respons peserta didik terhadap pengembangan media audio visual dalam bentuk CD interaktif dalam meningkatkan kemampuan menulis narasi pada pembelajaran tema 4 berbagai pekerjaan siswa kelas 4 SD/MI.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat dalam pendidikan secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat memperluas ilmu pengetahuan sehingga dapat dijadikan sebagai landasan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis narasi. Selain itu, hasil penelitian dapat dimanfaatkan sebagai bahan kajian lebih lanjut kepada peneliti dan akademisi khususnya bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

- 1) Sebagai sumber dan media pembelajaran bagi pendidik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 2) Dapat membantu dan mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang daerah tempat tinggalku
- 3) Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi atau masukan tentang media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Peserta didik diharapkan dapat memahami dan mempermudah untuk mempelajari materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

- 2) Peserta didik diharapkan dapat lebih mudah menerima dan memahami materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi indahnnya kebersamaan melalui media pembelajaran berupa CD interaktif sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bagan masukan dalam meningkatkan kualitas dan mutu sekolah.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media adalah bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju ke penerima menurut Daryanto. Sementara Karwono dan Mularsi mengemukakan bahwa pembelajaran berasal dari kata belajar mendapat awalan “pem” dan akhiran “an” menunjukkan bahwa ada unsur dari luar (eksternal) yang bersifat “intervensi” agar terjadi proses belajar. Pembelajaran mengandung makna setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu individu mempelajari kecakapan tertentu.¹² Tujuan pembelajaran merupakan upaya mempengaruhi peserta didik agar terjadi proses belajar mengajar.

Media pembelajaran sebagai wahana untuk memberikan pengalaman belajar. Media pembelajaran menurut Gagne, mengemukakan sebagai komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sependapat dengan definisi itu, Miarso mendefinisikan media merupakan segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar dalam diri

¹² Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulva, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikarton Pesawaran. *Jurnal Terampil*, Vol. 4, No. 1 (Juni 2017), h. 36.

siswa. Sementara itu, Briggs mengemukakan media sebagai wahana fisik yang mengandung materi instruksional.

Sebagai salah satu komponen sumber belajar media pembelajaran merupakan alat bantu, baik berupa alat-alat elektronik, gambar, peraga, buku, dan lain-lain yang digunakan guru dalam menyalurkan isi pelajaran. Media pembelajaran yang dapat dipakai guru untuk memperjelas informasi atau pesan, memberikan tekanan pada hal-hal yang penting, memberikan variasi, memperjelas struktur pembelajaran dan meningkatkan motivasi.

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang diharapkan dapat mempertinggi prestasi belajar yang dicapainya. Alasan media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa menurut Sudjana, adalah sebagai berikut:¹³

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran yang lebih baik.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.

¹³ Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidik Dasar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 303.

4. Siswa banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Menurut Azhar Arsyad kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’ atau ‘pengantar’. Dalam Bahasa Arab, media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Selanjutnya, Suryani dan Agung menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi pendidikan antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Miarso dan Fadlillah menyebutkan bahwa media pembelajaran ialah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.¹⁴ Menurut Prasetyo mengemukakan pembelajaran integrative merupakan dimana materi belajar bagi peserta didik dipadukan dan diikat dalam sebuah tema. Secara sengaja pembelajaran tematik mengaitkan

¹⁴ Najmi Hayati, M. Yusuf Ahmad dan Febri Harianto, Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Minat Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Jurnal Al-Hikmah*, Vol. 14, No. 02 (Oktober 2017), h. 163.

beberapa aspek baik dalam intramata pelajaran maupun antar mata pelajaran adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran tematik.¹⁵

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media sebagai bagian yang tidak di pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Media pembelajaran adalah suatu sarana perantara dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran meliputi segala sesuatu yang dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi, daya pikir, dan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas atau mempertahankan perhatian anak terhadap materi yang sedang dibahas. Anak pada usia sekolah dasar (usia 7 sampai 12 tahun) masih berada pada tahap operasional konkret. Mereka belum dapat melakukan abstraksi. Mereka masih akrab dengan pengalaman konkret serta persepsi langsung. Atas dasar in, pemanfaatan media menjadi sebuah kebutuhan. Dengan media, pemahaman anak terhadap materi juga kurang baik pula.¹⁶ Media dalam pembelajaran sangat diperlukan pada anak-anak tingkat dasar sampai menengah, pada tingkat dasar dan menengah pendidik akan banyak membantu peserta didik

¹⁵ Nur Leli, Muhammad Agung Rokhimawan, Pengaruh Strategi Point Counter Point Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Terampil*, Vol. 05, No. 02 (Desember 2018), h. 249.

¹⁶ Nurul Hidayah, Diah Rizki Nur Khalifah, *ibid*, h. 72.

dengan mengembangkan semua alat indra yang peserta didik memiliki, yaitu dengan mendengarkan, melihat, meraba, memanipulasi media yang dapat dipilih.

Dari konsep diatas, maka bedanya antara media dan media pembelajaran terletak pada pesan atau isi yang ingin disampaikan. Artinya alat apa pun itu asal berisi tentang pesan pesan pendidikan termasuk ke dalam media pendidikan atau media pembelajaran. Dalam kasus pak lurah ingin mengajak bekerja bakti pada warganya melalui papan pengumuman desa, tidak termasuk pada media pembelajaran, sebab pesan yang disampaikan sebatas pengumuman saja. Dengan demikian, media pembelajaran alat yang mengandung pesan pendidikan. Jadi pesan-pesan pendidikan serta alat penyalurnya merupakan kata kunci dari media.

2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dapat diartikan sebagai tujuan yang pencapaiannya dibebankan pada program pembelajaran suatu pernyataan general mengenai hasil suatu program pembelajaran, menurut Dicky dan Carey tujuan pembelajaran merupakan suatu pernyataan yang menjelaskan tentang apakah kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa setelah mereka selesai mengikuti pembelajaran.¹⁷ Tujuan pembelajaran adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tujuan, maka guru memiliki pedoman dan sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan

¹⁷ Mohamad Syarif Sumantri, *ibid*, h. 199.

mengajar. Apabila tujuan pembelajaran sudah jelas dan tegas, maka langkah dan kegiatan pembelajaran akan lebih terarah. Tujuan dalam pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan ketersediaan waktu, sarana prasarana dan kesiapan peserta didik. Maka seluruh kegiatan guru dan peserta didik harus diarahkan pada tercapainya tujuan yang telah.¹⁸

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media dalam proses pembelajaran cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu siswa untuk belajar. Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan suatu metode akan menentukan media pembelajaran yang akan dipergunakan dalam pembelajaran tersebut, media pembelajaran tidak serta merta digunakan dalam proses pembelajaran, perlu analisis terlebih dahulu sebelum media pembelajaran dipakai dalam proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Hamalik fungsi media pembelajaran yaitu:

1. Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
2. Penggunaan media adalah bagian integral dalam sistem pembelajaran.
3. Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

¹⁸ Aprida Pane dan Muhammad Darwis Dasopang, Belajar dan Pembelajaran, *Jurnal kajian ilmu-ilmu keislaman*. Vol. 3, No. 2(Desember 2017), h. 343.

4. Penggunaan media dalam pembelajaran ialah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang di sajikan oleh guru dalam kelas.
5. Penggunaan media dalam pembelajaran yaitu untuk mempertinggi mutu pendidikan.

Manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan sebagai berikut:¹⁹

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
3. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya untuk mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

¹⁹ Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers, 2015, h. 172.

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media Berbasis Manusia yaitu Manusia sebagai sumber belajar dapat juga digunakan sebagai media yang disebut dengan media berbasis manusia. Salah satu faktor penting dalam pembelajaran dengan media berbasis manusia merupakan rancangan pelajaran yang interaktif. Media Gambar Buram (Tidak Transparan) Gambar buram merupakan gambar dua dimensi yang menyajikan orang, tempat, atau sesuatu. Gambar dapat digunakan secara individual oleh siswa, ditempelkan di papan bulletin atau papan temple. Media Berbasis Cetakan yaitu Materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah dan lembaran lepas. Perencanaan pembelajaran harus berupaya untuk membuat materi dengan media berbasis teks ini menjadi interaktif. Media Berbasis Visual yaitu Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Media Berbasis Audio Visual yaitu Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Narasi adalah penuntun bagi tim produksi untuk memikirkan bagaimana video menggambarkan atau visualisasi materi pelajaran. Pada awal pelajaran media harus mempertunjukkan sesuatu yang dapat menarik perhatian semua anak.²⁰

²⁰ Nurul Hidayah, Diah Rizki Nur Khalifah, *Ibid*, h. 75.

B. Media Pembelajaran Interaktif

1. Pengertian Media Interaktif

Multimedia merupakan media presentasi dengan menggunakan teks, audio dan visual sekaligus. Menurut Hofstteter, multimedia menyatakan bahwa pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Multimedia presentasi dapat digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis, digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan group belajar yang cukup banyak di atas 50 orang. Media ini cukup efektif sebab menggunakan multimedia *projector* yang memiliki jangkauan pancar cukup besar.

Kelebihan media ini menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif maupun kinestetik. Hal ini didukung oleh teknologi perangkat keras yang berkembang cukup lama, telah memberikan kontribusi yang sangat besar dalam kegiatan presentasi. Pada saat ini teknologi pada bidang rekayasa computer menggantikan peranan alat presentasi pada masa sebelumnya.²¹

Multimedia interaktif merupakan kumpulan dari beberapa media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang bersifat interaktif yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Ivers & Ann menjelaskan:

²¹ Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *ibid.* 297.

“multimedia is the use of several media to present information. Combinations may include text, graphics, animation, pictures, video, and sound”. Multimedia adalah penggunaan beberapa media untuk menyajikan informasi. Kombinasi ini dapat berisi teks, grafik, animasi, gambar, video, dan suara. Teknologi saat ini, bagaimanapun memungkinkan pendidik dan siswa untuk mengintegrasikan, menggabungkan dan berinteraksi dengan media yang jauh melampaui apa yang sebelumnya. Vaughan menjelaskan bahwa multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, animasi, dan video yang dikirimkan oleh komputer atau sarana elektronik lainnya atau digital dimanipulasi. Menurut Munir membagi multimedia menjadi beberapa jenis atau kategori, yaitu: multimedia yang berbentuk *network-online* (internet) dan multimedia *offline/stand alone* (tradisional). Jenis jasa multimedia terdiri dari dua yaitu berdiri sendiri (*offline/stand alone*), seperti pengajaran konvensional, tradisional dan terhubung dengan jaringan telekomunikasi (*network-online*) seperti internet. Sistem multimedia *stand alone* merupakan sistem komputer multimedia yang memiliki minimal penyimpanan/*storage* (*harddisk*, *CD-ROM*/ *DVD-ROM*/*CD-RW*/*DVD-RW*) alat input (*keyboard*, *mouse*, *scanner* dan *mic*) dan alat output (*speaker*, *monitor*, *LCD Proyektor*).

Keunggulan yang dimiliki oleh multimedia pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran menurut Newby, antara lain:²² (1) memberikan

²² Nopriyanti, Putu Sudira, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi

pembelajaran dengan penyimpanan informasi yang baik; (2) desain pembelajaran yang ditunjukan bagi siswa dengan karakteristik belajar yang berbeda; (3) langsung ditunjukan bagi domain pembelajaran efektif tertentu; (4) menghadirkan pembelajaran yang realistik; (5) dapat meningkatkan motivasi peserta didik; (6) menuntut siswa agar lebih interaktif; (7) kegiatan pembelajaran lebih bersifat individual; (8) memiliki konsistensi materi yang diberikan; dan (9) siswa mempunyai pengendalian terhadap kecepatan belajar setiap individu.

Definisi multimedia beragam tergantung pada lingkup aplikasi serta perkembangan teknologi multimedia itu sendiri. Multimedia tidak hanya memiliki makna antara teks dan grafik sederhana saja, tetapi juga dilengkapi dengan suara, animasi, video, dan interaksi. Sambil mendengarkan penjelasan dapat melihat gambar, animasi maupun membaca penjelasan dalam bentuk teks. Multimedia mengkombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer dan dapat disampaikan secara interaktif. Hal ini sesuai dengan Suyanto yang menjelaskan multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Menurut Vaughan, terdapat tiga jenis multimedia, yaitu multimedia

interaktif, multimedia hiperaktif, multimedia linear, dan multimedia. Sedangkan menurut Sigit, multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia Interaktif adalah suatu alat yang dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh penggunanya dalam memilih sesuatu yang dikehendaki. Contoh Multimedia interaktif yaitu: multimedia pembelajaran interaktif (pembelajaran berbasis multimedia interaktif), aplikasi game dan lain-lain.²³

Media interaktif digolongkan sebagai media konstruktivistik yang terdiri dari pembelajaran, siswa, dan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran teknologi seperti komputer, merupakan alat dalam multimedia dan jaringan web terluas di dunia yang sangat besar pengaruhnya terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Program multimedia interaksi adalah salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer semua media yang terdiri dari teks, grafik, foto, video, animasi, musik, narasi menurut Warsita.

Menurut Zaman, mengatakan bahwa karakteristik media pembelajaran interaktif adalah salah satu kurikulum, desain pembelajaran harus sesuai dengan kurikulum pendidikan yang sudah ditetapkan. Aspek desain kurikulum dan pembelajaran terdiri dari 6 penilaian yaitu kesesuaian sasaran, kelengkapan unsur pembelajaran, kejelasan tujuan, konsistensi tujuan-materi evaluasi, pemberian contoh dan aspek-aspek pedagogik.

²³ Inung Diah Kurniawat, Sekreningsih Nita, Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Journal of computer and information technology*, Vol. 1, No. 2, (February 2018), h. 70.

Content, penilaian content pada media interaktif didasarkan beberapa aspek, yakni kebenaran substansi materi, kecukupan cakupan, kedalaman, aktualitas, kelengkapan sumber. Komunikation, aspek kejelasan pesan, menumbuhkan motivasi computer capacity, kemampuan komputer multimedia creativity, tidak melanggar etika compability, dapat diterima secara umum, dan mudah digunakan cosmetic, tampilan desain yang menarik dan interactivity memunculkan produk yang interaktif.²⁴

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial dioperasikan oleh pengguna.²⁵ Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan Film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.

Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan

²⁴ Darmawaty Tarigan, Sahat Siagian, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, (Desember 2015), h. 190.

²⁵ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016), h. 69.

yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relative konstan. Dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktifitas belajar adalah lingkungan. Dari uraian diatas, apabila kedua konsep tersebut kita gabungkan maka multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

2. Karakteristik Media Dalam Multimedia Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, strategi dan juga evaluasi pembelajaran²⁶.

Karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respons pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian member kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya juga memenuhi fungsi sebagai berikut:

²⁶ Daryanto, *Ibid*, 71.

1. Mampu memperkuat respons pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
2. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
3. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendalikan. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respons, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

C. Media Audio Visual

1. Pengertian Audio Visual

Media audio visual merupakan jenis media yang lain mengandung unsur suara dan juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik menurut Sanjaya. Sementara itu menurut Munadi media audio visual dapat dibagi menjadi 2 jenis, yaitu jenis yang pertama, dinamakan media audio visual murni, seperti film gerak (*movie*) bersuara, televise dan video. Jenis yang kedua merupakan audio visual tidak murni yaitu apa yang kita kenal dengan slide, opaque, ohp dan pralatan visual lainnya, apabila diberi unsur suara dari rekaman kaset yang dimanfaatkan secara bersamaan dalam satu waktu atau proses pembelajaran.²⁷ Media audio visual adalah salah satu sarana yang tepat dalam proses belajar mengajar. Dalam kenyataannya banyak

²⁷ Ernanida, Rizki Al Yusra, Media Audio Visual Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 02, No. 01, (April 2019), h. 108.

guru yang tidak menggunakan media audio visual dalam proses pembelajaran. Media audio visual mempunyai sifat sebagai berikut, yaitu kemampuan untuk meningkatkan persepsi, kemampuan untuk meningkatkan pengertian, kemampuan untuk meningkatkan transfer (pengalihan) belajar, kemampuan untuk memberikan penguatan (reinforcement) atau pengetahuan hasil yang di capai, dan kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan).²⁸

Media audio visual merupakan alat bantu yang dapat digunakan melalui pendengaran dan melalui penglihatan.²⁹ Jadi, media audio visual merupakan media yang terdiri dari unsur suara (audio) yang dapat di dengar dan unsur gambar (visual) dapat dilihat. Mereka biasanya bersifat linear, mereka menyajikan visual yang dinamis, mereka merupakan presentasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak, mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif, dan umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

Berikut adalah beberapa petunjuk praktis untuk menulis naskah narasi: Tulis singkat, padat, dan sederhana. Tingkat seperti menulis judul berita, pendek dan tepat, berirama dan mudah diingat. Tulisan tidak harus berupa kalimat yang lengkap. Pikirkan fase yang dapat melengkapi visual atau tuntun siswa kepada hal-hal yang penting. Hindari istilah teknis, kecuali

²⁸ Hasmiana, Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, Vol. 3, No. 4, (Oktober 2016), h. 25.

²⁹ Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *ibid.* 183.

jika istilah itu diberi batasan atau gambaran. Tulislah dalam kalimat aktif. Usahakan setiap kalimat tidak lebih dari 15 kata. Diperkirakan setiap kalimat memakan waktu satu tayangan visual kurang lebih satu detik. Setelah menulis narasi, baca narasi itu dengan suara keras. Edit dan revisi naskah narasi itu sebagaimana perlunya.

2. Kelebihan Dan Kekurangan Media Audio Visual

Kelebihan media audio visual adalah pemakaiannya tidak membosankan, hasilnya lebih mudah untuk dipahami, dan informasi yang diterima lebih jelas dan cepat dimengerti. Sedangkan kelemahan media audio visual adalah suaranya terkadang tidak jelas, pelaksanaannya cukup waktu yang cukup lama, dan biayanya relative lebih mahal.³⁰ Dilihat dari beberapa kekurangan atau kelemahan yang ada, apabila guru memilih menggunakan media video, harus disesuaikan pula dengan sarana dan prasarana yang ada di sekolah tersebut, agar metode dan media yang dipilih oleh guru akan sesuai dengan mata pelajaran di sekolah dasar.

D. Keterampilan Menulis

1. Pengertian Menulis

Menulis merupakan salah satu komponen dari empat keterampilan berbahasa. Menurut Slamet menyatakan bahwa menulis adalah kemampuan berbahasa yang bersifat produktif. Menulis merupakan kegiatan yang memerlukan kemampuan yang bersifat kompleks. Kemampuan yang dimaksud merupakan kemampuan berpikir secara teratur dan logis,

³⁰ Hasmiana, *Ibid*, h. 26.

kemampuan ini dapat diperoleh melalui proses yang panjang.³¹ Keterampilan menulis menuangkan pikiran, gagasan, pendapat tentang sesuatu, tanggapan terhadap suatu pernyataan keinginan, atau pengungkapan perasaan dengan menggunakan bahasa tulis. Keterampilan proses merupakan keseluruhan keterampilan ilmiah yang terarah (baik kognitif maupun psikomotor) yang dapat digunakan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip teori, untuk mengembangkan konsep yang telah ada sebelumnya.³²

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat dikemukakan bahwa keterampilan menulis merupakan suatu menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan grafik tersebut. Keterampilan menulis menuangkan ide, gagasan, perasaan dalam bentuk bahasa tulis sehingga orang lain membaca dapat memahami isi tulisan tersebut dengan baik. Keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan pihak lain.

Menulis mempunyai beberapa tahapan, yaitu tahap pemerolehan ide, pengolahan ide, dan memproduksi ide. Pada tahap pemerolehan ide, penulis

³¹ Nurul Hidayah, Diah Rizki Nur Khalifah, *ibid*, h. 131.

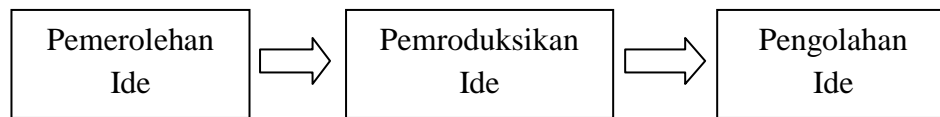
³² Happy Komikesari, Peningkatan Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisoan. *Jurnal Tradis: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 1, No. 1. (Juni 2016), ISSN:2301-7562, h. 16.

mendayagunakan kepekaannya untuk mereaksi berbagai fenomena hidup dan kehidupan manusia yang diketahuinya melalui berbagai peranti pemerolehan ide. Sejalan dengan hal tersebut, kemampuan menulis diawali oleh kemampuan seseorang melatih daya tanggapnya terhadap sumber ide.³³ Oleh karenanya, untuk menjadi seorang penulis, seseorang harus senantiasa mengembangkan keterampilan daya tanggap. Berkaitan dengan proses ini, menulis dapat dikatakan sebagai sebuah proses mereaksi sebuah fenomena melalui produksi bahasa tulis.

Tahap kedua dalam proses menulis merupakan tahapan pengolahan ide. Pada tahap ini tergantung pada tujuan yang dicapai dalam menulis. Kemampuan imajinasi, misalnya, akan sangat diberdayakan untuk menulis sebuah karya yang bertujuan untuk menghibur atau memberdayakan sugesti kepada para pembaca. Kemampuan berpikir dapat digunakan pada setiap tujuan penulisan. Oleh karena itu, banyaknya ahli yang memandang bahwa menulis pada dasarnya adalah proses berpikir, yakni proses yang melibatkan kemampuan berpikir untuk menghasilkan pesan tertulis bagi para pembacanya. Tahap ketiga yang harus dilakukan penulis dalam proses menulis adalah tahapan produksi ide. Menurut Jumanta Hamdayani, pada tahap ini mulai menggunakan peranti produksi ide, yakni pengetahuan bahasa dan pengetahuan konvensi karya. Pengetahuan bahasa merupakan peranti utama yang digunakan oleh penulis dalam mengemas gagasan yang telah diolehnya. Gambaran penggunaan peranti produksi ini juga

³³ Siti Anisatun Nafi'ah, *ibid*, h. 94.

sama halnya jika seorang penulis bermaksud menghasilkan berbagai macam tulisan pada genre-genre yang lain.



Secara esensial, ada tiga tujuan utama dalam pembelajaran menulis yang dilaksanakan para guru di sekolah. Pertama menumbuhkan kecintaan menulis pada diri siswa. Kedua, mengembangkan kemampuan siswa menulis. Ketiga, membina kreativitas para siswa untuk menulis.

2. Tujuan Menulis

Menulis adalah suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung bertemu atau bertatap muka dengan orang lain. Keterampilan menulis tidak didapat secara instan, melainkan harus melalui proses latihan dan praktek yang terus menerus secara teratur. Setiap penulis harus mempunyai tujuan yang jelas dari tulisan yang akan ditulisnya. Menurut Suriamiharja tujuan dari menulis merupakan agar tulisan yang dibuat dapat dibaca dan dipahami dengan benar oleh orang lain yang mempunyai kesamaan pengertian terhadap bahasa yang dipergunakan.

Sedangkan menurut Suparno dan Mohamad Yunus, tujuan yang ingin dicapai seorang penulis bermacam-macam sebagai berikut: Menjadikan pembaca ikut berpikir dan bernalar, membuat pembaca tahu tentang hal yang diberitakan, menjadi pembaca beropini, menjadikan pembaca

mengerti, membuat pembaca terpersuasi oleh isi karangan, membuat pembaca senang dengan menghayati nilai-nilai yang dikemukakan seperti nilai kebenaran, nilai agama, nilai pendidikan, nilai sosial, nilai moral, nilai kemanusiaan dan nilai estetika³⁴. Kemampuan menulis artinya kemampuan berbahasa yang bersifat produktif. Artinya, kemampuan menulis ini merupakan kemampuan menghasilkan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis segala sesuatu agar pembaca mengetahui, mengerti dan memahami nilai-nilai dalam sebuah tulisan sehingga pembaca ikut berpikir, berpendapat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan isi tulisan. Menulis mengemukakan bahwa menulis adalah suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Oleh karena itu, banyaknya ahli yang memandang bahwa menulis pada dasarnya adalah proses berpikir. Kemampuan menulis artinya kemampuan berbahasa yang bersifat produktif. Artinya, kemampuan menulis ini merupakan kemampuan menghasilkan yakni proses yang melibatkan kemampuan berpikir untuk menghasilkan pesan tertulis bagi para pembacanya.

3. Pembelajaran Keterampilan Menulis Di SD

Kemampuan menulis diajarkan disekolah dasar sejak kelas I sampai dengan kelas VI. Kemampuan menulis di kelas I dan II adalah kemampuan

³⁴ Nurul Hidayah, Diah Rizki Nur Khalifah, *Ibid*, h. 132.

awal atau tahap permulaan. Oleh karena itu, pembelajaran menulis di kelas I dan II disebut pembelajaran menulis permulaan, sedangkan di kelas III, IV, V, dan VI disebut pembelajaran menulis lanjut. Jenjang sekolah dasar ada dua jenis menulis, yakni menulis permulaan dan menulis lanjut. Kemampuan menulis artinya kemampuan berbahasa yang bersifat produktif. Artinya, kemampuan menulis ini merupakan kemampuan menghasilkan, dalam hal ini menghasilkan tulisan.³⁵

Tabel 2.1
Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar

Keterampilan Menulis	
Menulis Permulaan (Kelas 1-2)	Menulis Lanjut (Kelas 3-6)
1. Siswa dilatih memegang alat tulis yang benar	1. Menulis kalimat sesuai gambar
2. Siswa menarik garis pada huruf	2. Menulis paragraph sederhana
3. Siswa menulis huruf suku kata, kata, dan kalimat sederhana.	3. Menulis karangan pendek dengan bantuan berbagai media
	4. Menulis dengan ejaan yang benar

4. Media pembelajaran menulis

Fungsi media dalam pembelajaran menulis sebagai berikut:

- a) Memotivasi siswa siswi.
- b) Mengembangkan konteks dalam tulisan.
- c) Memberikan informasi yang menyangkut objek, tindakan, peristiwa, dan keterkaitannya.

³⁵ Nurul Hidayah, Diah Rizki Nur Khalifah, *Ibid*, h. 133.

- d) Memberikan isyarat nonverbal dari latihan manipulasi.
- e) Menyediakan rencana nonverbal untuk menulis karangan.

E. Animasi

Definisi animasi sendiri berasal dari kata *to animate* yang berarti menggerakkan, menghidupkan. Misalkan sebuah benda yang mati, lalu digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup. Djalle zaharuddin mengemukakan bahwa animasi sebagai proses penciptaan efek perubahan untuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi juga merupakan suatu teknik untuk menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilustrasi gerakan (*motion*) pada gambar yang ditampilkan. Definisi tersebut mengartikan bahwa benda-benda mati dapat dihidupkan. Pengertian ialah hanyalah merupakan istilah yang memiripkan, dalam arti tidak harus diterjemahkan secara denotative, melainkan symbol yang merupakan unsur kedekatan.³⁶ Adapun, manakala animasi ditempatkan sebagai bagian terpisah, misalnya animasi digunakan hanya untuk memberikan ilustrasi bahan atau informasi yang hendak disampaikan, atau animasi digunakan pada awal atau penutup program, maka kedudukan animasi hanya sebagai pelengkap.

Menurut Wahyu Purnomo dan Wahyu Andreas teknik animasi 2 Dimensi adalah jenis animasi yang memiliki sifat flat secara visual. Berdasarkan teknis pembuatannya terdapat dua cara pembuatan animasi, yaitu manual dan komputer. Teknik animasi manual yang biasa disebut *cell animation*

³⁶ Victor Wao, Arie S.M, Lumenta, Brave A. Sugiarso, Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3D Dengan Menggunakan Metode Pose To Pose. *E-journal Teknik Informatika*, Vol. 09, No. 1 (2016), ISSN: 2301-8364, h. 2.

merupakan teknik animasi yang paling lama usianya. Teknik animasi ini memungkinkan animator untuk membuat gambar pada lembaran celuloid (lembar transparan). Sedangkan teknik animasi komputer adalah teknik animasi yang dibuat dengan menggunakan bantuan komputer (software). Media video animasi mencari sahabat ini memiliki nilai-nilai yang baik dalam alur ceritanya, seperti tolong menolong, saling memaafkan, tidak putus asa dan lain sebagainya. Diharapkan dengan media video animasi ini siswa mampu tertarik untuk belajar dan fokus pada materi pelajaran yang diberikan sehingga hasil belajar dapat tercapai dengan baik.³⁷

Terdapat beberapa keuntungan penggunaan animasi dalam program multimedia, diantaranya:

1. Menggunakan animasi yang sesuai dan digarap dengan apik, program multimedia akan lebih menarik sehingga multimedia tidak membosankan dan dapat menambah motivasi belajar siswa.
2. Film animasi dapat dikemas untuk menyampaikan berbagai jenis materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, baik kognitif, afektif maupun psikomotor.
3. Menggunakan film animasi dalam program multimedia dapat menekan biaya produksi dibandingkan dengan menggunakan pameran yang sesungguhnya.

³⁷ Muhammad Ikhwanul Muslimin, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD. *E-jurnal prodi teknologi pendidikan*. Vol. VI. No. 1 Tahun (2017), h. 28.

4. Memproduksi multimedia dengan film animasi, akan lebih mudah mengorganisasi sesuai dengan kehendak penulis naskah.

Di samping beberapa kelebihan diatas, penggunaan film animasi juga memiliki keterbatasan di antaranya:

1. Membuat animasi bukan pekerjaan yang mudah, melainkan memerlukan keahlian khusus.
2. Memproduksi animasi diperlukan computer dengan spesifikasi khusus.
3. Animasi dalam bentuk film cenderung hanya cocok digunakan untuk siswa usia tertentu.

F. Karangan Narasi

1. Pengertian Narasi

Secara umum tulisan atau wacana dapat dikembangkan dalam empat bentuk, salah satunya yaitu narasi. Karangan narasi merupakan suatu bentuk percakapan atau tulisan yang bertujuan untuk menyampaikan atau menceritakan rangkaian peristiwa atau pengalaman manusia berdasarkan perkembangan dan waktu kewaktu, semi. Sebagai suatu cerita, narasi bermaksud memberitahukan apa yang diketahui dan dialami kepada pembaca atau pendengar agar dapat merasakan dan mengetahui peristiwa tersebut dan menimbulkan kesan di hatinya, baik berupa kesan tentang isi kejadian maupun kesan estetik yang disebabkan oleh cara penyampaian yang bersifat sastra dengan menggunakan bahasa yang figuratif, Semi.³⁸

³⁸ Santi Herlina Wati dan Anang Sudigdo, Keterampilan Menulis Karangan Narasi Sejarah

Karangan narasi harus sesuai alur sehingga dapat membuat pembaca merasakan langsung dari cerita yang dibaca tersebut. Sebelum membuat karangan narasi, ada beberapa hal yang perlu kita perhatikan yaitu: pertama, diceritakan dari sudut pandang tertentu. Kedua membuat dan mendukung suatu sudut pandang. Yang ketiga diisi dengan detail yang tepat. Keempat menggunakan kata kerja yang jelas. Sedang kelima menggunakan konflik dan urutan cerita. Sedang yang terakhir dapat menggunakan dialog.³⁹ Narasi merupakan bentuk karangan atau tulisan yang bersifat menjejakkan sesuatu berdasarkan perkembangan dari waktu ke waktu. Narasi mementingkan urutan kronologis suatu peristiwa, kejadian, dan masalah.

2. Keterampilan Menulis Narasi

Menulis adalah membuat huruf atau angka dengan alat tulis, melahirkan pikiran atau perasaan dalam bentuk karangan atau membuat cerita. (Kamus Besar Bahasa Indonesia) (Menurut Merrina, Andy Malla dewi). Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu kegiatan menyampaikan pesan atau mengeluarkan suatu ide yang diungkapkan ke dalam bentuk tulisan. Keterampilan menulis suatu proses penuangan gagasan atau ide dalam sebuah proses berkomunikasi secara

Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping Bagi Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Nasional, Universitas Sarjana Wiyata Taman Siswa Yogyakarta*, (27 April 2019), h. 12.

³⁹ Johariyah, Pengembangan Bahan Ajar Berorientasi Pada Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Menulis Narasi Untuk Siswa sekolah Dasar. *Metafora*. Vol 2, No. 1, (Oktober 2015), h. 79.

tidak langsung antara penulis dan pembacanya, bahwa menulis adalah mengungkapkan ide atau gagasannya dalam bentuk karangan secara leluas.

Henry Guntur Tarigan mengemukakan bahwa keterampilan menulis merupakan suatu ciri dari orang yang terpelajar atau bangsa yang terpelajar. Seorang ahli yaitu Sabarti Akhadijah. Menurut Mawarni juga mengemukakan bahwa pada dasarnya semua tulisan dapat dikelompokkan ke dalam empat macam karangan, yaitu: a) narasi (cerita), b) eksposisi (paparan), c) deskripsi (lukisan), dan d) argumentasi. Keterampilan menulis juga diartikan sebagai kecakapan dalam melahirkan pikiran atau perasaan dalam bentuk karangan atau membuat cerita menurut Merrina, Andy Malla dewi.⁴⁰ Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis narasi adalah kemampuan atau kemahiran seseorang dalam menuangkan simbol bahasa ke dalam sebuah tulisan yang dilahirkan melalui pikiran atau perasaan manusia

3. Jenis-Jenis Karangan

Menurut Sabarti Akhadijah karangan mempunyai banyak jenis, antara lain: karangan deskripsi, narasi, eksposisi, argumentasi, dan persuasi.⁴¹

Karangan deskripsi adalah karangan yang berusaha menggambarkan dengan kata-kata wujud sifat lahiriah suatu objek. Melalui rangkaian kata-kata penulis menggambarkan objek dengan sejelas-jelasnya dan menggugah panca indera pembaca seolah-olah objek itu ada di depan mata.

⁴⁰ Santi Herlina Wati, Anang Sudigdo, *ibid* h. 12.

⁴¹ Nurul Hidayah, Diah Rizki Nur Khalifah, *ibid*, h. 135.

Karangan narasi adalah suatu wacana yang berusaha mengisahkan suatu kejadian atau peristiwa sehingga tampak seolah-olah pembaca melihat atau mengalami sendiri peristiwa tersebut. Karangan ekposisi adalah karangan yang berusaha menerangkan atau menjelaskan sesuatu yang dapat memperluas pandangan atau pengetahuan seseorang. Eksposisi sering digunakan dalam penulisan uraian-uraian ilmiah dan tulisan yang berisi penjelasan maupun informasi. Pembaca tidak dipaksa untuk menerima pendapat penulis, tetapi setidaknya pembaca mengetahui bahwa penulis berpendapat demikian. Argumentasi adalah suatu bentuk retorika yang berusaha untuk mempengaruhi sikap dan pendapat orang lain agar mereka percaya dan bertindak sesuai yang diinginkan penulis. Ciri argumentasi adalah proses mencapai kesimpulan dan usaha membuktikan suatu kebenaran sebagaimana digariskan dalam penalaran penulis. Persuasi adalah suatu seni verbal yang bertujuan untuk meyakinkan seseorang agar melakukan sesuatu yang dikehendaki penulis pada waktu ini atau pada masa yang akan datang. Oleh karena tujuan akhirnya agar pembaca atau pendengar melakukan sesuatu, maka persuasi dapat dimasukkan pula dalam cara-cara untuk mengambil keputusan.

G. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini didasarkan pada hasil penelitian yang sudah dilakukan terhadap pengembangan media CD Interaktif dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi. Hasil penelitian tersebut adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Lilik Andriani dengan judul “Pengembangan Media Audio Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Semester 2 Pada Materi Pokok Dongeng di SD Negeri Bareng 3 Malang”. Hasil penelitian didapatkan hasil pengembangan media audio pembelajaran bahasa Indonesia kelas II semester 2 pada materi pokok dongeng telah diuji cobakan kepada ahli media, ahli materi dan siswa. Hasil validasi oleh ahli media diperoleh sebesar 85,8%, ahli materi dan diperoleh hasil sebesar 95,8%, siswa dalam uji coba perseorangan diperoleh hasil sebesar 92,5%, siswa dalam uji coba kelompok kecil diperoleh hasil sebesar 96,2%, siswa dalam uji coba lapangan (klasikal) diperoleh hasil sebesar 98,1%, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa media audio yang dikembangkan termasuk dalam kriteria valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia kelas II semester 2 pada materi pokok dongeng di SD Negeri Bareng 3 Malang. Hasil tes belajar *pre test* maupun *post test* yang diberikan kepada siswa kelas II di SD Negeri Bareng 3 Malang, pembelajaran dengan menggunakan media audio ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada uji coba perseorangan sebesar 47,3%, uji coba kelompok kecil sebesar 23% dan uji coba lapangan sebesar 23,6% sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan audio, maka dari hasil belajar siswa dapat diinterpretasikan bahwa media audio dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan dapat membantu guru menyampaikan materi pokok dongeng dalam proses pembelajaran

bahasa Indonesia⁴². Dari peneliti ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan peneliti yang akan peneliti lakukan. Persamaannya adalah pembelajaran audio visual. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian.

2. Penelitian lain juga didapatkan dari Novilia Shanti dengan judul “pengembangan mediapembelajaran audio visual mata pelajaran bahasa Indonesia pokok bahasan lingkungan disekitar kita kelas I Semester II MI Sunan Kalijaga Malang”. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran audiovisual yaitu media audiovisual dapat memudahkan guru dan siswa MI Sunan Kalijaga Malang dalam kegiatan pembelajaran Hasil Validasi pengembangan dibuktikan dengan validnya media pembelajaran audiovisual ini dikemukakan sebagai berikut: ahli media 95% berdasarkan kriteria, media pembelajaran audiovisual bahasa indonesiaa pokok bahasan lingkungan di sekitar kita kualifikasi valid, ahli materi 97,5% berdasarkan criteria, media pembelajaran audiovisual bahasa Indonesia pokok bahasan lingkungan di sekitar kita termasuk kualifikasi valid dan data uji coba kelompok besar/lapangan keada audiens (Siswa) 94% berdasarkan kriteria, media pembelajaran audio visual bahasa Indonesia pokok bahasan lingkungan di sekitar kita termasuk kualifikasi valid. Kajian produk yang telah di rancang ini menampilkan media pembelajaran audio visual seperti animasi gambar, tulisan,

⁴² Lilik Andriani, *Skripsi Rancang Pengembangan Media Audio Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Semester 2 Pada Materi Pokok Dongeng di SD Negeri Bareng 3 Malang*.

music pengiring, dan narasi yang menjelaskan lingkungan di sekitar kita.⁴³ Dari peneliti ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan peneliti yang akan peneliti lakukan. Persamaannya adalah pembelajaran audio visual. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian.

3. Penelitian ini dilakukan Megaocvi Akhira Prahasari (2014:1) dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Ompetensi Dasar Menanggapi Cerita Untuk Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surabaya”. Tujuan pengembangan media audio pembelajaran adalah untuk menghasilkan sebuah produk yang layak dan efektif berupa media audio pembelajaran. Media audio pembelajaran ini diuji cobakan kepada siswa kelas V SD Muhammadiyah 16 Surabaya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Analisis data yang digunakan untuk mengolah hasil angket dengan menggunakan skala penilaian maka untuk ahli materi adalah 100% (sangat baik), untuk ahli media 83,33% (sangat baik), dan untuk ahli pembelajaran 77,78% (baik). Untuk diuji coba produk dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media audio pembelajaran diperoleh hasil hitung (7,046) > table (2,704).⁴⁴ Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa

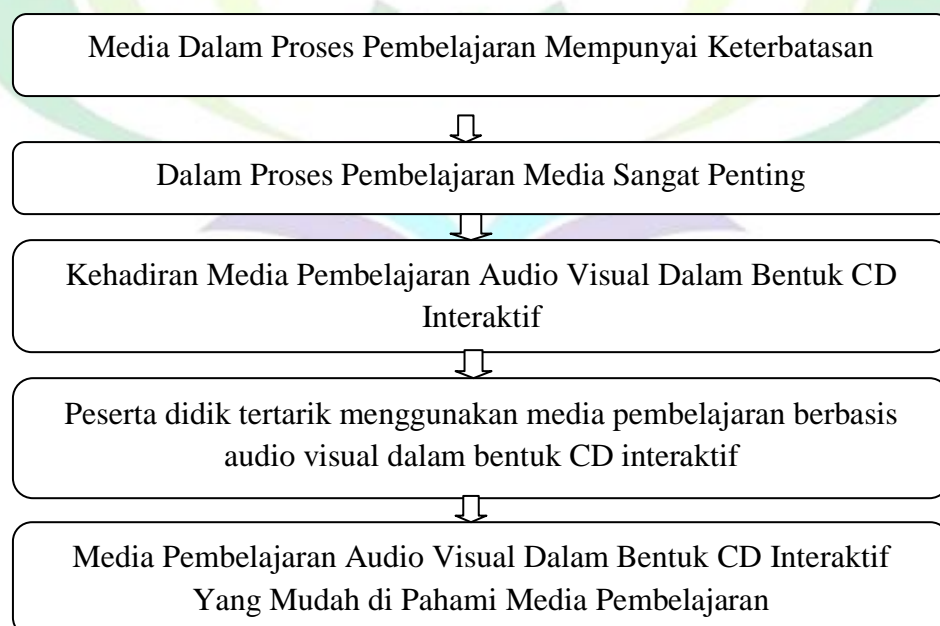
⁴³Novilia Shanti, *Skripsi Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pokok Bahasan Lingkungan Disekitar Kita Kelas I Semester II MI Sunan Kalijaga Malang*.

⁴⁴Yosi Gumala, *Skripsi Pengembangan CD Pembelajaran Interaktif Pada Tema Indahnya Kebersamaan Materi Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Bringin 02 Semarang*.

kelas V SD Muhammadiyah 16 Surabaya terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia kompetensi dasar menanggapi cerita mengalami peningkatan setelah memanfaatkan media audio pembelajaran dan media tersebut dinyatakan efektif. Dari peneliti ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan peneliti yang akan peneliti lakukan. Persamaannya adalah pembelajaran audio visual. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian.

H. Kerangka Berpikir

Pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis narasi pada kelas IV SD Negeri 3 Merak Batin dan MI Mathla'ul Anwar Tanjung Senang masih belum efektif. Hal tersebut disebabkan baik dari factor guru, siswa, kegiatan belajar mengajar maupun media pembelajaran kurang optimal. Sehingga disusun kerangka berpikir dalam menyusun dan mengembangkan media pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, Rabiatul, Wan Jamaluddin Z, Rekayasa Pendidikan Agama Islam Di Daerah Minoritas Muslim. *Jurnal Tradis*, Vol.1, No. 2, ISSN:2301-7562, Desember 2016.
- Andriani , Lilik, *Skripsi Rancang Pengembangan Media Audio Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Semester 2 Pada Materi Pokok Dongeng di SD Negeri Bareng 3 Malang*.
- Benny A. Pribadi, *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE* (Jakarta: Prenada Media Group, Cet 2, 2016.
- Daperteman Agama RI, *Al-quran Terjemah Dan Tajwid*. Bandung: CV. Penerbit Diponegoro, 2016.
- Daryanto, *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016.
- Ernanida, Rizki Al Yusra, Media Audio Visual Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 02, No. 01, April 2019.
- Gumala,Yosi, *Skripsi Pengembangan CD Pembelajaran Interaktif Pada Tema Indahnya Kebersamaan Materi Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Bringin 02 Semarang*.
- Hamalik, Oemar, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015.
- Hasan, Hasmiana, Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, Vol. 3, No. 4, Oktober 2016.
- Hayati, Najmi, M. Yusuf Ahmad, Febri Harianto, Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Minat Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Jurnal Al-Hikmah*, Vol. 14, No. 02, Oktober 2017.
- Hidayah, Nurul, Diah Rizki Nur Khalifah, *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia* . Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019.

- Hidayah, Nurul, Rifky Khumairo Ulva, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Puworejo Negerikarton Pesawaran. *Jurnal Terampil*, Vol. 4, No. 1, Juni 2017.
- Hidayatulloh, Hubungan Model Pembelajaran Cooperative Script Dengan Model Pembelajaran Cooperative Sq3r Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 3 No. 2, 2016.
- Ismawati, Esti, Faraz Umayu, *Belajar Bahasa Di Kelas Awal*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2017.
- Johariyah, Pengembangan Bahan Ajar Berorientasi Pada Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Menulis Narasi Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Nasional Metafora*, Vol. 2, No. 1, Oktober 2015.
- Kurniawati, Diah, Inung, Sekreningsih Nita, Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Journal of computer and information technology*, Vol. 1, No. 2, February 2018.
- Komikesari, Happy, Peningkatan Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisoan. *Jurnal Tradis: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 1, No. 1, ISSN:2301-7562, Juni 2016.
- Leli, Nur, Muhammad Agung Rokhimawan, Pengaruh Strategi Point Counter Point Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Terampil*, Vol. 05, No. 02, Desember 2018.
- Mahmud, Hariman Surya Siregar, Koko Khoerudin, *Pendidikan Lingkungan Sosial Budaya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- Muslimin, Ikhwanul, Muhammad, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD. *E-jurnal prodi teknologi pendidikan*. Vol. VI, No. 1, 2017.

- Nafi'ah, Anisatun, Siti, *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia* . Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018.
- Nopriyanti, Putu Sudira, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 5, No 2, Juni 2015.
- Pane, Aprida, Muhammad Darwis Dasopang, Belajar dan Pembelajaran, *Jurnal kajian ilmu-ilmu keislaman*. Vol. 3, No. 2, Desember 2017.
- Rikma, Sjarkawi, Aprizal, Pengembangan E-Book Interaktif Untuk Pembelajaran Fisika SMP. Universitas Jambi: Tekno-Pedagogi, 2015.
- Riduwan, *Dasar-dasar Statika* . Bandung: CV. ALFABETA, 2018.
- Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers, 2015.
- Sani, Ridwan Abdullah, Sondang R Manurung, Penelitian Pendidikan, (Kota Tangerang: Tira Smart, 2018).
- Shanti, Novilia, *Skripsi Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pokok Bahasan Lingkungan Disekitar Kita Kelas I Semester II MI Sunan Kalijaga Malang*
- Sari, Wulan, Jufrida, Pengembangan Modul Elektronik Berbasis 3D Pageflip Profesional Pada Materi Konsep Dasar Fisika Inti dan Struktur Inti. *Jurnal Edu-Fisika*. Vol. 02. No. 01 Juli 2017.
- Sumantri, Syarif, Mohamad, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidik Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2015).
- , *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2018.
- Sudjiono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Tarigan, Darmawaty, Sahat Siagian, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, Desember 2015.

- Waeo, Victor, Arie S.M, Lumenta, Brave A. Sugiarto, Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3D Dengan Menggunakan Metode Pose To Pose. *E-journal Teknik Informatika*, Vol. 09, No. 1, ISSN: 2301-8364, 2016.
- Wati, Herlina, Santi, Anang Sudigdo, Keterampilan Menulis Karangan Narasi Sejarah Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping Bagi Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Nasional, Universitas Sarjana Wiyata Taman Siswa Yogyakarta*, 27 April 2019.
- Wahyudin Zarkasyi, Karunia Eka Lestari, Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung : Refika Aditama, 2017).

